

Commission Formation des Arbitres

LETTRE DE L'ARBITRE – 14/01/2015

Lettre à la « table de marque »

CONTROLE ET COMPOSITION DE LA TABLE DE MARQUE

Avant le début du match, les arbitres doivent contrôler :

1. les licences de toutes les personnes de la table de marque. Le club reçu peut y déléguer une personne licenciée dans son club et qui assurera la fonction d'arbitre « assistant ». A défaut, cette fonction est assurée par le club qui reçoit. **Aucune personne non licenciée et/ou non inscrite sur la feuille de match ne peut s'asseoir à la table de marque.**
2. que les documents joints : « information d'un joueur suspendu de la fin de sa suspension » et « information de l'entraîneur » de la fin maximum d'un power play » sont à disposition en quantité suffisante sur la table de marque.
3. que la table de marque connaît les modalités d'utilisation de ces documents « d'information » de l'entraîneur et d'un joueur suspendu.

Information d'un joueur « suspendu » de la fin de sa suspension

Pour faciliter la communication entre la table de marque et un joueur « suspendu »,

et surtout pour éviter que ce dernier ne cesse de demander à la table de marque le moment où il peut quitter le siège « spécifique »,

nous conseillons « vivement » à la table de marque de remettre au joueur suspendu l'information de la fin de sa suspension (affichage du chronomètre).

Modèle joint (6 exemplaires par page).

Un joueur suspendu ne peut, en aucun cas, quitter le siège spécifique prévu pour les suspensions avant d'y avoir été autorisé par la table de marque.

Pendant toute la durée de sa suspension, le joueur est sous l'autorité directe de la table de marque et n'est plus sous l'autorité de son entraîneur.

Information « **obligatoire** » de l'entraîneur
de la fin maximum d'un « power play »

Pour faciliter la communication entre la table de marque et l'entraîneur,

et surtout pour éviter des situations où l'entraîneur fait entrer sur la piste un joueur quelques secondes avant la fin d'un « power play », erreur en général involontaire, mais qui doit être sanctionnée par 2 cartons rouges,

la table de marque doit noter sur la feuille annexe, le début de chaque « power play », puis sa fin.

La table de marque doit remettre à l'entraîneur l'information sur la fin *maximum* du « power play » (affichage du chronomètre). *Rappel : chaque « power play » se termine dès que l'équipe concernée encaisse un but, un joueur « de réserve » peut immédiatement rentrer sur la piste.*

Modèle joint (6 exemplaires par page).

Cependant, dans le cas où une équipe est sanctionnée par 2 « power play » **distincts et consécutifs** (2 cartons successifs au même moment de jeu), la table de marque ne remettra à l'entraîneur **que l'information qui concerne le 1^{er} « power play »** et ne lui remettra celle qui concerne le 2^{ème} « power play » qu'à la fin du 1^{er}, car Le 2^{ème} « power play » ne commence qu'à la fin du 1^{er}.

La table de marque doit klaxonner « **immédiatement** » pour avertir les arbitres, si un joueur « de réserve » entre sur la piste, avant la fin d'un « power play » ou si un joueur « suspendu » entre sur la piste avant la fin de sa suspension.

L'obligation d'utiliser ces documents devrait permettre d'éviter des « erreurs de communication » entre la table de marque et l'entraîneur.

« Erreurs de communication » qui, conformément à l'article 4.6, sont lourdes de conséquences sportives (pour le match en cours et le match suivant) et financières :

- 2 cartons rouges (joueur et entraîneur),
- 2 « power play » distincts et consécutifs de 4 minutes maximum chacun,
- suspension « automatique » de ces 2 licenciés pour le match suivant,
- 2 pénalités financières de 50 € chacune.